

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, SARAN DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah diamati mulai dari awal kondisi, siklus I dan siklus II mengenai peningkatan musikalitas siswa melalui pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran Seni Musik di SMP Negeri 10 Kota Tasikmalaya. Peneliti menyimpulkan tentang peningkatan musikalitas siswa kelas VII D melalui pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran seni musik.

Barang-barang bekas yang ada di sekitar lingkungan kita bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, dan siswa pun akan merasa lebih dimudahkan karena media pembelajaran tidak harus menggunakan alat-alat yang mahal dan sulit didapat. Pemanfaatan barang bekas membuat proses pembelajaran lebih menarik dan relevan bagi siswa. Mereka akan merasa lebih terlibat karena melihat hubungan langsung antara pelajaran seni musik dan realitas sehari-hari mereka. Barang bekas juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk memiliki pengalaman praktis dalam menciptakan musik dan seni. Praktik ini membantu mereka memahami konsep-konsep musik dengan lebih baik. Dengan menggunakan barang bekas sebagai media pembelajaran seni musik dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang berbagai elemen musik, seperti pembuatan suara, kesesuaian ritme, dan ketepatan tempo.

Pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran seni musik ini terbukti meningkatkan kemampuan musikalitas siswa kelas VII D SMP Negeri 10 Tasikmalaya. Hal ini dibuktikan melalui hasil tes musikalitas dasar pada tindakan siklus I dan siklus II dan didukung dengan hasil penilaian observasi siswa pada pra siklus, dilanjutkan pada pengamatan siklus I dan siklus II.

## **5.2 Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai peningkatan musikalitas siswa melalui pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran seni musik. Dalam penelitian ini, maka rekomendasi dari penelitian sebagai berikut :

### **1. Bagi Guru**

Guru baiknya memiliki kemampuan dasar musik seperti memiliki pengetahuan mengenai ritme, dan tempo ketika memainkan alat musik. Guru harus mampu memahami bagaimana mentransformasikan kemampuan siswanya dalam kegiatan pembelajaran seni musik dengan mempertimbangkan tahapan perkembangannya sehingga siswa diharapkan dapat meningkatkan musikalitas secara optimal.

Guru juga harus mampu berkreasi dalam menggunakan media pembelajaran yang sesuai dalam kegiatan musikal. Media tersebut tidak harus mahal dan susah, tetapi guru dapat memanfaatkan media tersebut dengan baik. Namun dalam menggunakan media tersebut harus disesuaikan dengan kemampuan siswa. Salah satu pembelajaran yang dapat dilakukan yaitu kegiatan bermain musik melalui pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran. Pada pelaksanaan kegiatan tersebut guru harus mampu menciptakan suasana yang menggairahkan siswa untuk tertarik dalam kegiatan tersebut. Seperti pengelompokan siswa, penataan kelas agar lebih menarik, penggunaan media pembelajaran yang sesuai untuk memahami langkah kegiatan sehingga kegiatan tersebut dapat dilaksanakan dengan baik.

### **2. Bagi Siswa**

Siswa dapat menjadikan barang bekas sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan musikalitas.

### **3. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Peneliti menjadikan penelitian sebagai upaya dalam menambah wawasan serta perbaikan dalam penelitian selanjutnya.

### **5.3 Rekomendasi**

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan oleh peneliti. Peneliti dapat memberikan rekomendasi untuk peneliti selanjutnya sebagai acuan penelitian agar lebih mengembangkan suatu proses pembelajaran. Dengan adanya hasil penelitian ini yang menunjukkan terdapat adanya peningkatan musikalitas pada siswanya melalui kegiatan pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran seni musik. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengangkat kembali permasalahan yang ada dalam kemampuan musikalitas pada siswa di SMP, dengan metode, strategi, media pembelajaran dan tindakan yang berbeda untuk dapat memberikan masukan dan temuan yang baru dalam meningkatkan musikalitas siswa nya secara optimal.